**Proiect Alice 3**

Profesor coordonator: Negrea Carmen

Elev: Calotă Valentin

Introducere:

In proiectul meu realizat in Alice3 am incercat realizarea unui joculeț bazat pe coordonarea unui om prin sagetile aflate pe tastatura, urmarind instrucțiunile afișate pe ecran

Obiective:

\*Crearea unui joc interactiv prin intermediul alice3

Scop:

\* Deprinderea unor abilități în programare

Descriere:

Alice este un instrument de predare disponibil gratuit, conceput pentru a fi prima expunere a unui student la object-oriented programming. Elevii învață programare fundamentală, aceștia creează filme animate și jocuri video simple.

În Alice, elevii pot popula o lume cu obiecte 3-D (de exemplu, oameni, animale, și vehicule, etc) pe care le pot anima apoi prin prin programarea acțiunilor lor. Folosind interfata interactiva lui Alice, elevii se folosesc de plăci grafice pentru a crea instrucțiuni de program, care corespund la declarațiile standard, într-un limbaj de programare orientat spre producție, cum ar fi Java, C + +, și C #.

Programarea se face prin: indicând și făcând clic, drag and drop, selectând din meniuri, dactilografiere.

Alice permite elevilor să poată vedea imediat programele lor de animație, care să le permită să înțeleagă cu ușurință relația dintre declarațiile de programare, precum și comportamentul obiectelor în animație lor.

Tipuri de activitate:

proiectare, producție arte mass-media, expoziție

Materiale / tehnologii necesare:

Calculatoare, Programul de Alice (ambele versiuni - Alice 2.0 si Storytelling Alice pot fi descărcate gratuit de pe site-ul web), disponibile atât pentru mașinile Mac OS X și Windows. Internetul este recomandat pentru accesarea resurselor de sprijin, și un proiector LCD pentru a demonstra.

Durata:

variabila - atelierele de lucru pot dura o oră sau rde-a lungul a mai multor sesiuni

Fluxul de evenimente:

\*Jucătorul este înștiințat de caracterul său, spațiul și obiectele din jurul acestuia

\*Instrucțiuni vor apărea pe ecran despre interacționarea cu personajul

\*Jucatorul trebuie să mute personajul pe parcursul întregii încăperi pentru a face toate obiectele sa dispară în ordinea impusă de joc

Exemple print screen:

Bibliografie:

<http://www.cs2n.org/activities/storytelling-and-animation/alice-3>

<https://www.sedl.org/cgi-bin/mysql/afterschool/technology.cgi?resource=21>